Compétence de combat: Tir (par Magnus Nyggard)
Type: Principal
Coût: 10/15/25
Manifestation: L'Arme donne des conseil lorsque le Porteur vise ("Plus haut!", "Attention au vent...", "Use the Force, Luke!")
Effet(s): +10/20/30% à la compétence de Tir.
Notez que seules des Armes avec des pouvoirs qui utilisent le Tir (Pr. d'Acide, etc) peuvent avoir ce pouvoir.
Réusite critique: Normale pour Tir (+ quelques mots de la part de l'Arme: "Pas mal, Robin!").
Echec critique: Normale pour Tir (+ quelques mots de la part de l'Arme:"Je te le dis, gros con: Attention au vent!"

Parade Destructrice (par Flossie et François)
Type : Principal
Coût : 20
Manifestation : La lame de l'arme est particulèrement massive et épaisse.
Portée : contact.
Fréquence : 3 fois par jour.
Durée : Une seule attaque.
Effet(s) : Ce pouvoir doit être activé avant de parer une attaque. Si la parade est réussie l'arme de l'attaquant est détruite. Il est également possible de viser l'arme de l'adversaire pour utiliser ce pouvoir. Cela peut être réalisé en réussissant une attaque rapide avec un malus de 25%.
Réusite critique: -
Echec critique: -

Sacrifice (par Magnus Nyggard)
Type : Principal
Coût : 20
Manifestation : Le nom de tous ceux qui ont utilisé ce pouvior est gravé sur la lame de l'Arme.
Portée : le porteur.
Fréquence : 1 fois par porteur.
Durée : Une seule attaque.
Effet(s) : Quand le porteur de l'Arme voit qu'il n'y a plus d'espoir pour lui il peut sacrifier sa vit pour porter un coup mortel à son adversaire. Ce pouvoir peut être utilisé hors de l'ordre d'initiative, le porteur simplement annonce qu'il est prêt à mourir pour sa cause. Il peut alors effectuer UNE attaque en utilisant tous les pouvoirsde son Arme, même ceux qui ont déjà était utilisé pour la journée.
L'attaque est automatiquement une réussite critique et la cible ne peut ni parer ni esquiver. Après l'attaque le porteur meurt et son (vrai) nom apparaît sur la lame alors que son cadavre tombe à terre.
Réusite critique: -
Echec critique: -

Tir incontrôlé (par Magnus Nyggard)
Type: Principal
Coût: 20/40
Effet(s): L'Arme posséde un compétence de Tir avec un pourcentage de 50% ou 75% en fonction du prix payé.
Ce pouvoir fonctionne comme tous les autres pouvoirs incontrôlés. Notez que seulest des Armes avec des pouvoirs qui utilisent le Tir (Pr. d'Acide, etc) peuvent avoir ce pouvoir.
Réusite critique: Comme toutes les attaques incontrôlées.
Echec critique: Comme toutes les attaques incontrôlées.

Tir critique (par Magnus Nyggard)
Type: Principal
Coût: 25
Effet(s): Ce pouvoir fonctionne comme tous les autres pouvoirs d'attaque critique. Notez que seulest des Armes avec des pouvoirs qui utilisent le Tir (Pr. d'Acide, etc) peuvent avoir ce pouvoir.
Réusite critique: Les dégâts sont décalés de 2 colonnes vers la droite.
Echec critique: Comme tous les pouvoirs d'attaque critique